

13 GHOSTS

Os Fantasmas estão brigando para determinar quem irá comandar a mansão mal assombrada. O vencedor será aquele que conseguir o melhor esconderijo!

13 Ghosts é um micro-jogo para 2-4 jogadores em que cada jogador tenta encontrar o **Fantasma** escondido na **Cripta** do(s) oponente(s). O jogo consiste em 2 conjuntos de 13 cartas de **Fantasmas**, cada carta numerada de 1 a 13. Quando estiver jogando com 2 ou 3 jogadores, use um único conjunto de cartas. Quando estiver jogando com 4 jogadores, use ambos os conjuntos.



Regras para 2 Jogadores

Embaralhe um conjunto de 13 cartas de **Fantasmas** e dê 2 cartas para cada jogador. Coloque o restante das cartas com a face para baixo em uma pilha.

Cada jogador escolhe uma das duas cartas como sua **Cripta** e a coloca com a face para baixo na sua frente, virada na horizontal (para não confundir com outras cartas). A outra carta permanece como sua mão inicial.

O jogador que mais recentemente viu um fantasma é o jogador inicial. Se nenhum jogador tiver visto um fantasma na vida real, então pode-se contar fantasmas em um filme, TV, quadrinhos etc.

No seu turno, realize **uma** das seguintes ações:

- Jogue a carta da sua mão na sua frente com a face para cima e realize sua habilidade. Se ela tiver uma pergunta, esta se refere à Cripta do seu oponente e ele deve responder verdadeiramente com “**sim**” ou “**não**”.

- Jogue a carta da sua mão na sua frente com a face para baixo para realizar um **Ataque** (veja à frente).

Então, saque uma nova carta da pilha e seu turno termina. É agora o turno de seu oponente.

Se as cartas da pilha acabarem, continue a partida realizando um **Ataque** em cada turno.

Quando você fizer um **Ataque**, diga um número de 1 a 13. Se este número estiver na Cripta de seu oponente, você vence a rodada. Se não, continue jogando até que um jogador faça um **Ataque** bem-sucedido.

Quando uma rodada terminar, comece uma nova, trocando o jogador inicial.

O primeiro jogador a vencer 3 rodadas, vence a partida!



Regras para 3 Jogadores

Embaralhe um conjunto de 13 cartas de **Fantasmas** e dê 2 cartas para cada jogador. Coloque o restante das cartas em uma pilha com a face para baixo.

A partida de 3 jogadores é jogada como na partida de 2, com a ordem do turno em sentido horário. As seguintes regras extras se aplicam:

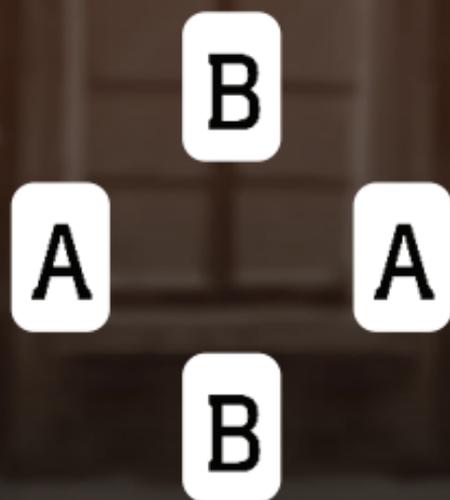
- Sempre que você fizer uma pergunta ou fizer um **Ataque**, ambos os oponentes devem responder.
- Se um **Ataque** for bem-sucedido contra um dos oponentes, este jogador está fora da rodada (ele não revela a carta em sua mão) e os jogadores restantes marcam 1 ponto.
- Quando o segundo jogador é derrotado, o jogador remanescente marca outro ponto e a rodada termina.

Continue jogando até que um jogador tenha 6 ou mais pontos no final de uma rodada. O jogador com maior pontuação vence a partida! Em caso de empate entre 2 jogadores, ambos jogam uma partida de 2 jogadores para determinar o vencedor.



Regras para 4 Jogadores

Quando estiver jogando com 4 jogadores, forme 2 times com 2 jogadores em cada. Eles devem se posicionar à mesa de forma que cada jogador esteja oposto ao seu companheiro de time. Dê a cada time o seu próprio conjunto de 13 cartas de Fantasma e os embaralhe, formando 2 pilhas diferentes. Os membros de um time vão sacar cartas de suas próprias pilhas e vão tentar encontrar os Fantasmas nas **Criptas** de seus oponentes.



Arranjo dos jogadores dos dois times (A e B).

Um membro de cada time saca 4 cartas de sua pilha. Este jogador escolhe, secretamente, 2 destes Fantasmas como sua própria **Cripta** e a **Cripta** de seu companheiro. Ele passa as outras 2 cartas para o seu companheiro, que escolhe uma como sua mão inicial e a outra como a mão inicial do companheiro.

A partida prossegue como uma partida de 2 jogadores, com as seguintes diferenças:

- A ordem do turno segue em sentido horário.
- Sempre que você fizer uma pergunta ou um **Ataque**, ambos os jogadores do time oponente devem responder, cada um por sua própria **Cripta**.
- Se um **Ataque** for bem-sucedido contra um jogador, aquele jogador está fora da rodada, mas seu companheiro permanece jogando normalmente.

- Os turnos sempre devem se alternar entre os dois times. Se um jogador estiver fora da rodada, então o seu companheiro joga em ambos os turnos do time.
- Algumas habilidades determinam que você deve olhar a pilha de cartas. Em uma partida com 4 jogadores estas habilidades se referem à pilha do time oponente.

Assim que ambos os jogadores de um time forem derrotados, o outro time vence a rodada. O primeiro time a vencer 3 rodadas vence a partida.



Esclarecimentos

- Com a habilidade da carta #2 você pode realizar somente a habilidade de uma carta que foi jogada anteriormente por outro jogador (você ou um oponente). Você não pode realizar a habilidade de uma Cripta revelada, por exemplo, em uma partida de 3-4 jogadores.
- Quando jogar a habilidade de uma carta #4 em uma partida com 4 jogadores, somente você pode ignorar as habilidades azuis do oponente. Seu companheiro de time é afetado por elas normalmente.
- Se você jogar as cartas #8 ou #10 em uma partida com 4 jogadores, você pode falar ao seu companheiro de time as cartas que você viu.

Créditos

Designer do Jogo: Victor Amanatidis

Desenvolvimento do jogo: Vangelis Bagiartakis

Ilustrador: Tomasz Larek

Designer Gráfico: Konstantinos Kokkinis

Tradução: Cristiano Cuty

Revisão: Kleber Bertazzo

Playtesters:

Nikos Chondropoulos, Panagiotis

Zinoviadis, Dimitris Siakambenis, Theo

K Mavraganis, Akis Tsakliotis, Mike

Georgiou, Spyros Koronis, Dionisis Poriotis,

Konstantinos Kokkinis, Orestis Leontaritis



conclave

www.conclaveweb.com.br

© 2020 Conclave Editora. Todos os direitos reservados.

Conheça também!

Fairy tile



Conheça também!

**GET
BIT!**

The logo consists of the words 'GET' and 'BIT!' stacked vertically. The letters are white with a blue-to-white gradient and a thick purple outline. The 'B' in 'BIT!' has a jagged, saw-tooth edge. To the right of the word 'BIT!' is a white silhouette of a shark, facing right, which appears to be part of the 'I' in 'BIT!'.